

# Le CRCN c'est quoi ?

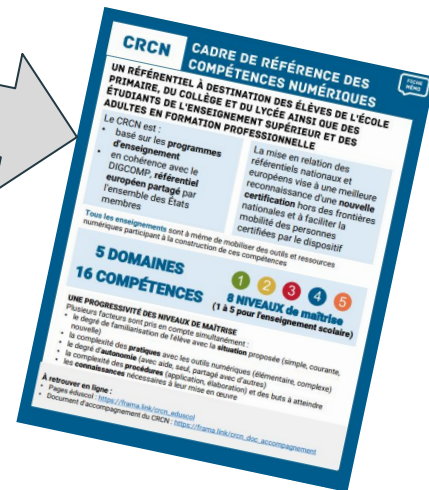
Remplace le B2i

Outil de positionnement des compétences numériques du primaire à la formation professionnelle

5 domaines

8 niveaux de maîtrise dont 3 pour le primaire

FICHE MEMO !



## 5 DOMAINES POUR 16 COMPÉTENCES



### Information et données

concerne la **recherche et la veille d'information**, la **gestion** et le **traitement des données**



### Communication et collaboration

traite de ce qui relève du **partage** et de la **publication** de contenus, des **interactions** et de la **collaboration** pour coproduire des ressources, des connaissances ou des données



### Création de contenus

se rapporte à la **création de contenus numériques**, du plus simple au plus élaboré, y compris des **programmes informatiques**




### Protection et sécurité

concerne la **sécurité du matériel**, la **santé**, l'**environnement** et la **protection des données personnelles**




### Environnement numérique

traite des compétences qui permettent à un individu de **s'insérer dans un monde numérique** et de comprendre son fonctionnement



PISTES DE MISE  
EN ŒUVRE ET  
NIVEAUX DE  
MAÎTRISE DES  
COMPÉTENCES  
NUMÉRIQUES





# 1. INFORMATIONS ET DONNÉES



## 1. INFORMATIONS ET DONNÉES

### 1.1 Mener une recherche et une veille d'informa

1/16

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|--|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lire et repérer des informations sur un support numérique</li><li>• Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche</li></ul>  | <p>Recherche dans un site en utilisant le moteur de recherche interne</p> <p>Comparaison et classement de résultats obtenus avec des mots-clés fournis aux élèves</p>  |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats</li><li>• Questionner la fiabilité et la pertinence des sources</li></ul>   | <p>Formulation d'une requête sur un moteur de recherche en choisissant un ou des mots clés</p> <p>À partir d'une recherche sur un même sujet, confronter deux ou trois résultats de sources différentes (un organisme public, une encyclopédie collaborative, une page personnelle...)</p> |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers</li><li>• Expliquer sa stratégie de recherche</li><li>• Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources</li></ul> | <p>Navigation autonome dans un document numérique, un site internet ou un portail</p> <p>Repérage, prélèvement, interprétation d'informations précises en autonomie</p>  |



## 1. INFORMATIONS ET DONNÉES

1.1 Mener une recherche et une veille d'information



# Des exemples ...

- Apprendre à utiliser [Qwant Junior](#).
- Réaliser des recherches via internet par les élèves.
- Apprendre à vérifier une information : dispositif Prouve-le
- Assurer le suivi d'un site d'actualité (1 jour 1 actu,...), d'un blog...







## 1. INFORMATIONS ET DONNÉES

### 1.2 Gérer des données

2/16

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|--|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver</li></ul>  | Recherche, utilisation puis sauvegarde des documents mis à disposition par l'enseignant dans la médiathèque de la classe (ENT) ou le dossier de la classe (réseau de l'école ou de l'établissement) |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser</li></ul>  | Sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages. Création de dossiers pour classer ses propres documents  |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage</li><li>• Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles</li></ul> | Création d'un dossier partagé, sur un ENT ou le réseau local, avec un groupe d'élèves pour mener un travail collaboratif  |



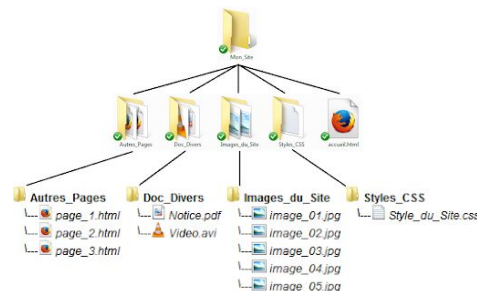
## 1. INFORMATIONS ET DONNÉES

### 1.2 Gérer des données

NUMÉRIQUE 50

# Des exemples...

- Apprendre à enregistrer et retrouver un document sur un ordinateur, un drive, un ENT...



Espace  
documentaire







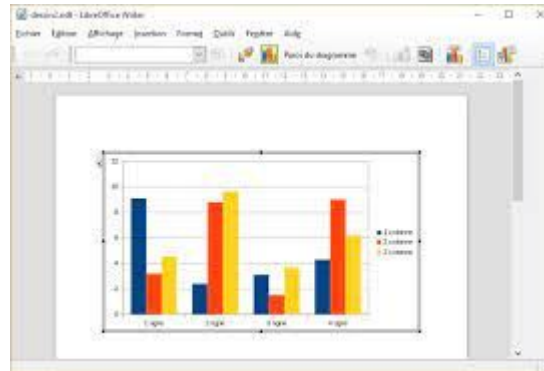
| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|---|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques</li></ul>   | En réponse à une recherche, mise en relation de deux informations situées sur plusieurs pages écrans différentes                           |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter</li></ul>  | Relevé et saisie de données pour les exploiter (relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...) |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Saisir, organiser, trier et filtrer des données dans une application</li><li>• Appliquer une formule simple pour résoudre un problème</li></ul> | Représentation graphique de données à partir d'un logiciel spécialisé propre à une discipline  |



# Des exemples ...

## NUMÉRIQUE 50

- Utiliser un tableur pour renseigner les données récoltées lors des relevés météorologiques quotidiens, lors de mesures sur la croissance de plantes, lors d'analyse de données en géographie...





## 2. COMMUNICATION ET COLLABORATION



## 2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

### 2.1 Interagir



**édUSCOL**

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|--|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir</li></ul>  | Adoption d'une conduite à tenir dans le cas d'accès à un contenu inapproprié ou choquant à partir du visionnage d'un extrait vidéo (Tout n'est pas pour toi, Internet sans crainte)   |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer</li><li>Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne</li></ul>   | <p>Envoi d'un message électronique avec un compte classe pour préparer un projet ou le faire vivre (autre classe, artiste, écrivain...)</p> <p>Explication de la loi et des règles à respecter envers les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte)</p> |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser différents outils ou services de communication numérique</li><li>Adapter ses pratiques de communication en tenant compte de l'espace de publication considéré</li><li>Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne</li></ul> | <p>Communication par messagerie instantanée ou visio-conférence avec une classe jumelée</p> <p>Élaboration avec les élèves d'une charte du bon usage d'Internet et des réseaux sociaux dans l'établissement</p> <p>Travail de réflexion autour de la notion de publication et de commentaire dans le cadre d'un débat</p>   |



# Des exemples...



- Utiliser une adresse mail ou la messagerie de l'ENT pour communiquer, organiser une correspondance numérique.
- Mettre en œuvre une séquence qui amène à l'écriture d'une charte du numérique et qui identifie les règles de la communication sur internet.
- Sensibiliser sur la possibilité d'être confronté à des contenus inappropriés, savoir comment réagir.





## 2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

### 2.2 Partager et publier

5/16

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|--|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Publier des contenus en ligne</li></ul>  | Contribution à un musée en ligne, mini-galerie de classe ou d'école, en publiant dans un blog scolaire des écrits qui accompagnent les œuvres d'art rencontrées et les productions artistiques réalisées   |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée</li><li>• Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage</li><li>• Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur</li><li>• Identifier l'origine des informations et des contenus partagés</li></ul> | <p>Utilisation d'un réseau social adapté pour communiquer avec d'autres classes dans le cadre de projets spécifiques</p> <p>Publication dans un blog de classe (vie de la classe, blog thématique, compte rendu de projet) en respectant les règles du droit d'auteur pour la publication des ressources produites et des ressources</p> <p>Connaissance de l'existence de droits liés à l'utilisation des documents (textes, images, sons, films...). Recherche des contenus faisant référence aux droits d'utilisation</p> |



| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|---|--|
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint</li><li>• Citer les sources d'information dans un document partagé</li><li>• Connaître et appliquer quelques éléments du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus</li><li>• Utiliser des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages</li></ul> | <p>Promotion sur un réseau social d'un projet de classe, de résultats d'une expérimentation, de l'organisation d'un événement</p> <p>Activités sur l'identité numérique : créer ou dessiner un avatar pour l'usage en classe ; écrire à tour de rôle la biographie ou le profil du compte de la classe sur un réseau social ; distinguer un compte personnel d'un compte lié au travail scolaire</p> <p>Sensibilisation aux différents types de licences</p> |





# Des exemples...



- Projets de publication de contenus sur un blog, un Padlet, un réseau social (exemple des TwittClasse : gestion et participation à des dispositifs pédagogiques avec un compte classe sur Twitter).
- Se questionner : que peut-on publier (droits à l'image, droits d'auteur)?  
A qui ?
- Apprendre à partager des contenus sur l'ENT.





## 2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

### 2.3 Collaborer



| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|---|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser un dispositif d'écriture collaborative</li></ul>   | Réalisation d'un livre numérique (en groupe, dans la classe, au cours d'un cycle)  |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus</li></ul> | Utilisation des fonctions de communication de l'ENT de l'école ou de l'établissement<br>Production écrite à plusieurs mains à l'aide d'un service de document collaboratif en ligne                  |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet</li></ul>           | Production d'un article sur une encyclopédie collaborative<br>Utilisation d'outils en ligne de suivi de projet pour des listes de tâches, des cartes heuristiques ou de la publication collaborative |



# Des exemples...



- Travailler sur un document collaboratif : texte (écriture collaborative sur un Pad, un document en ligne) ou multimédia (création de livres numériques avec Book Creator ou le Cahier multimédia de One)
- Participer à enrichir Wikimanche (présentation de lieux, de personnages, de monuments...)



# 7/16



## 2. COMMUNICATION ET COLLABORA

### 2.4 S'insérer dans un monde numérique

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|--|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun</li></ul>  | Liste d'exemples de situations relevant de la vie privée.<br>Classement des informations que l'on peut ou non divulguer sur soi ou sur autrui   |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles</li></ul>   | Exploitation du visionnage de l'un des épisodes de la série "Vinz et Lou sur Internet" (Le chat et la souris, Un blog pour tout dire, Maîtres du jeu)<br><br>Identification de conséquences de la divulgation de données personnelles et prise de conscience des moyens pour les protéger |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne</li><li>Créer et paramétrer un profil au sein d'un environnement numérique</li><li>Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne</li></ul> | Une enquête pour gérer son image sur Internet à partir du visionnage de la vidéo "Fred et le chat démoniaque" (Vinz et Lou sur Internet)<br><br>Exploitation du document "Quelques conseils pour mieux maîtriser le numérique" (Internet sans crainte) afin de paramétrer son profil      |



# Des exemples...



- Aborder la question de l'identité numérique : « Qu'est-ce que j'accepte de donner à voir de moi-même sur internet ? »
- Travailler sur la fiche de profil de l'ENT.
- Ouvrir des débats à partir de vidéos de Vinz et Lou.



**Vinz et Lou**



### **3. CRÉATION DE CONTENUS**





### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.1 Développer des documents textuels

8/16

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|---|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte</li></ul>   | Réécriture et mise en forme d'un texte (une lettre destinée à une autre classe, aux parents ; une leçon ou une chanson destinées à être plus facilement mémorisées ; un poème destiné à être illustré et exposé à un public...) |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo</li></ul>            | Réalisation d'affiches de référence sur des notions ou des connaissances apprises   |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications</li><li>Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés</li></ul> | Réalisation d'une compilation d'informations provenant d'une recherche  |





### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.1 Développer des documents textuels



# Des exemples...

- Produire des écrits avec un logiciel de traitement de texte comme Libre Office.





### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.2 Développer des documents multimédia



**EDUSCOL**

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|--|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Produire ou numériser une image ou un son</li></ul>  | <p>Prise de photographies d'un objet, d'un personnage, d'un lieu, d'une activité, d'une production plastique en cours de réalisation...</p> <p>Utilisation de la baladodiffusion pour s'enregistrer, écouter, s'évaluer, modifier, publier</p> |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Produire et enregistrer un document multimédia</li></ul>   | <p>Création d'un livre numérique de classe associant photos, vidéos et voix enregistrées</p> <p>Réalisation d'un tutoriel vidéo pour expliciter la méthodologie de la réalisation d'un schéma, d'une construction géométrique...</p>           |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques</li><li>• Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia</li></ul> | <p>Élaboration d'un compte-rendu de sortie pédagogique mêlant texte, photographies et vidéos à l'aide d'un logiciel d'éditionnalisation</p> <p>Réalisation d'un reportage audio à partir d'un dossier documentaire.</p>                        |



### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.2 Développer des documents multimédia



# Des exemples...



- Créer des livres numériques (Book Creator, Cahier multimédia de One)
- Produire des capsules vidéos
- Faire un film d'animation
- Produire une émission de webradio ou de webTV
- Entretenir un blog de classe, de projet...



10/16



### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.3 Adapter les documents à leur finalité

**édUSCOL**

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|--|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion</li></ul>  | <p>Utilisation des fonctions du traitement de texte pour mettre en valeur certains éléments du texte et améliorer sa lisibilité</p> <p>Agencement des textes et des images pour faciliter la lisibilité d'une page</p>   |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles</li></ul>  | <p>Dans une activité de production destinée à être diffusée contenant des images fixes, animées ou une bande son, aborder la question des droits d'auteur, des autorisations éventuelles à demander</p>  |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne</li><li>Convertir un document numérique en différents formats</li><li>Utiliser des fonctionnalités simples pour permettre l'accessibilité d'un document</li><li>Appliquer les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles</li></ul> | <p>Enregistrement d'un travail au format PDF en vue de son intégration dans l'ENT</p> <p>Recherche d'images pour illustrer un exposé ou une leçon : aborder la question du droit d'auteur</p> <p>Adaptation d'une production en fonction du support numérique et de sa destination</p> |



### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.3 Adapter les documents à leur finalité

# Des exemples...



- Soigner les mises en page de ses productions informatiques.
- Adapter sa présentation au contenu du document (on ne présente pas de la même manière un livre de poème qu'un journal scolaire, qu'une affiche d'exposé...)

11/16



### 3. CRÉATION DE CONTENUS

#### 3.4 Programmer

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|---|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples</li></ul>  | <p>Activités débranchées : déplacements sur quadrillage, programmation de déplacement d'un objet dans un parcours, suivre une recette de cuisine...</p> <p>Manipulation d'un robot ; programmation de déplacements élémentaires</p> |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Réaliser un programme simple</li></ul>  | <p>Observation et programmation des déplacements d'un robot</p> <p>Réalisation d'un programme simple à l'aide d'un logiciel adapté</p>  |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Développer un programme pour répondre à un problème à partir d'instructions simples d'un langage de programmation</li><li>Modifier un algorithme simple en faisant évoluer ses éléments de programmation</li><li>Mettre au point et exécuter un programme simple commandant un système réel ou un système numérique</li></ul> | <p>Initiation à la logique de programmation par blocs</p> <p>Découverte d'un système technique et modification de son programme de fonctionnement</p> <p>Développement de jeux sur le logiciel Scratch</p>                          |





### 3. CRÉATION DE CONTENUS

# Des exemples...

#### 3.4 Programmer



- Programmer les déplacements d'un personnage sur un écran (avec une application comme Scratch Junior, Tuxbot, Blue-bot...)
- Programmer un robot (Bluebot, Ozobot...)







## 4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

12/16



## 4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

**édUSCOL**

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|--|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique</li></ul>  | Connaissance des risques principaux et des mesures de protection du matériel : perte de données suite à une défaillance matérielle ou humaine, attaque du système par un logiciel malveillant |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique</li></ul>   | Identification des situations à risque lors de l'usage d'un environnement informatique : système informatique non mis à jour, pièce jointe dans un mail, cheval de Troie                      |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier différents risques numériques et mettre en œuvre des stratégies de protection des ressources matérielles et logicielles</li><li>• Vérifier l'absence de menace dans un contenu avant action (ouverture, activation, installation)</li><li>• Sécuriser ses accès aux environnements numériques</li></ul> | Lancement d'une analyse de vérification<br><br>Vérification des mises à jour du système d'exploitation et du système de protection Évaluation de la force d'un mot de passe                   |



## 4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique



# Des exemples...



- Avoir conscience du rôle important des antivirus, des mises à jour des logiciels...
- Attirer la vigilance au sujet des messages, des mails (...) malveillants.



13/16



#### 4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

##### 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|---|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager</li></ul>  | <p>Inventaire des données personnelles à ne pas communiquer sur Internet</p> <p>Prise de conscience de conséquences possibles de la divulgation d'informations personnelles</p>  |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles</li><li>• Connaître le concept de "traces" de navigation</li><li>• Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes</li></ul>  | <p>Après une navigation, retrouver et analyser l'historique de navigation pour prendre conscience des traces laissées sur Internet</p> <p>Liste des principales données collectées (identité, historique de navigation, localisation...)</p> |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Appliquer des procédures pour protéger les données personnelles</li><li>• Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique</li><li>• Être attentif aux traces personnelles laissées lors de l'utilisation de services en ligne</li><li>• Comprendre les grandes lignes des conditions générales d'utilisation d'un service en ligne</li></ul> | <p>Sécurisation et paramétrage de son profil numérique</p> <p>Création d'un mot de passe fort</p>  |



# Des exemples...



- Apprendre à utiliser un mot de passe : il faut qu'il soit fort et qu'il reste secret.
- Utiliser des vidéos de Vinz et Lou pour ouvrir des débats.





#### 4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

##### 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

14/16

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|---|---|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique</li></ul>  | Lister les conséquences possibles d'un usage excessif des écrans  |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son espace de travail et en régulant ses pratiques</li><li>Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyberharcèlement</li><li>Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources</li></ul> | <p>Définition des pratiques qui peuvent relever du cyberharcèlement</p> <p>Recensement de quelques gestes quotidiens qui peuvent limiter la consommation d'énergie d'un ordinateur</p> <p>Contribution pour réduire l'impact sur l'environnement de la consommation d'énergie des technologies numériques</p> |



14/16

3

édUSCOL

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS  |
|---------------------|--|---|
|                     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Connaître les conséquences principales de l'utilisation des technologies numériques sur la santé et l'équilibre social et psychologique</li><li>• Adapter son utilisation des technologies numériques pour protéger sa santé et son équilibre social et psychologique</li><li>• Réagir pour soi ou pour autrui à des situations de cyber-harcèlement</li><li>• Identifier des aspects positifs et négatifs de ses usages numériques sur l'environnement</li><li>• Adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources</li></ul> | <p>Création de ressources de sensibilisation au cyber-harcèlement</p> |



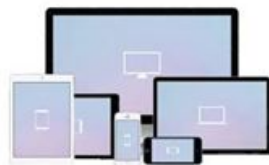


## 4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

### 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement



# Des exemples...



- Sensibiliser sur l'usage excessif des écrans.
- Aborder la question du harcèlement sur internet (le cyber harcèlement), y faire référence dans la charte du numérique.
- Créer des contenus multimédias sur le cyber harcèlement.
- Récupérer les piles et cartouches usagées à l'école. Sensibiliser sur le recyclage.

Ensemble,  
notre engagement est durable



Établissement scolaire  
de Développement Durable



## 5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

15/16



## 5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

### 5.1 Résoudre des problèmes techniques

**EDUSCOL**

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER  | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|---|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques</li></ul>  | <p>Dénomination des principaux éléments de l'environnement de travail utilisé lors d'une activité</p> <p>Découverte du clavier et de la souris</p> <p>Connaissance des fonctions simples des différents périphériques utilisés</p> |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel</li></ul>   | <p>Personnalisation et mémorisation d'un mot de passe personnel permettant d'accéder à une ressource ou un service (ENT...). En demander la réinitialisation en cas de nécessité</p>   |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>Identifier des problèmes techniques liés à un environnement informatique</li><li>Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données</li></ul> | <p>Identification des éléments nécessaires au partage de données sur un réseau</p>   |



5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

5.1 Résoudre des problèmes techniques

NUMÉRIQUE 50

# Des exemples...

- Connaître le vocabulaire liés aux environnements numériques utilisés à l'école.



16/16



## 5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

### 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

**édUSCOL**

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER   | PISTES D'ACTIVITÉS   |
|---------------------|--|--|
| 1                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Se connecter à un environnement numérique</li><li>• Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique</li></ul>   | De façon guidée, lors des activités quotidiennes, mise en marche d'une machine, identification sur un réseau, un service (ENT par exemple), retrouver un logiciel dans un espace de travail, retrouver un document dans l'espace de stockage. Une fois le travail terminé, mettre fin à son identification |
| 2                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique</li></ul>   | Utilisation en autonomie de l'ENT et de ses ressources<br><br>Navigation dans une arborescence pour accéder à des dossiers et à des fichiers spécifiques stockés dans un espace partagé (ENT, service de stockage partagé...) pour poursuivre un travail entamé  |
| 3                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Personnaliser un environnement numérique</li><li>• Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique</li></ul> | Usages et pratiques autonomes dans son espace de travail   |



5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

NUMÉRIQUE 50

# Des exemples...



- Utiliser un ordinateur, une tablette, un logiciel, un ENT...
- Inviter des parents travaillant dans le numérique pour parler de leur profession.

